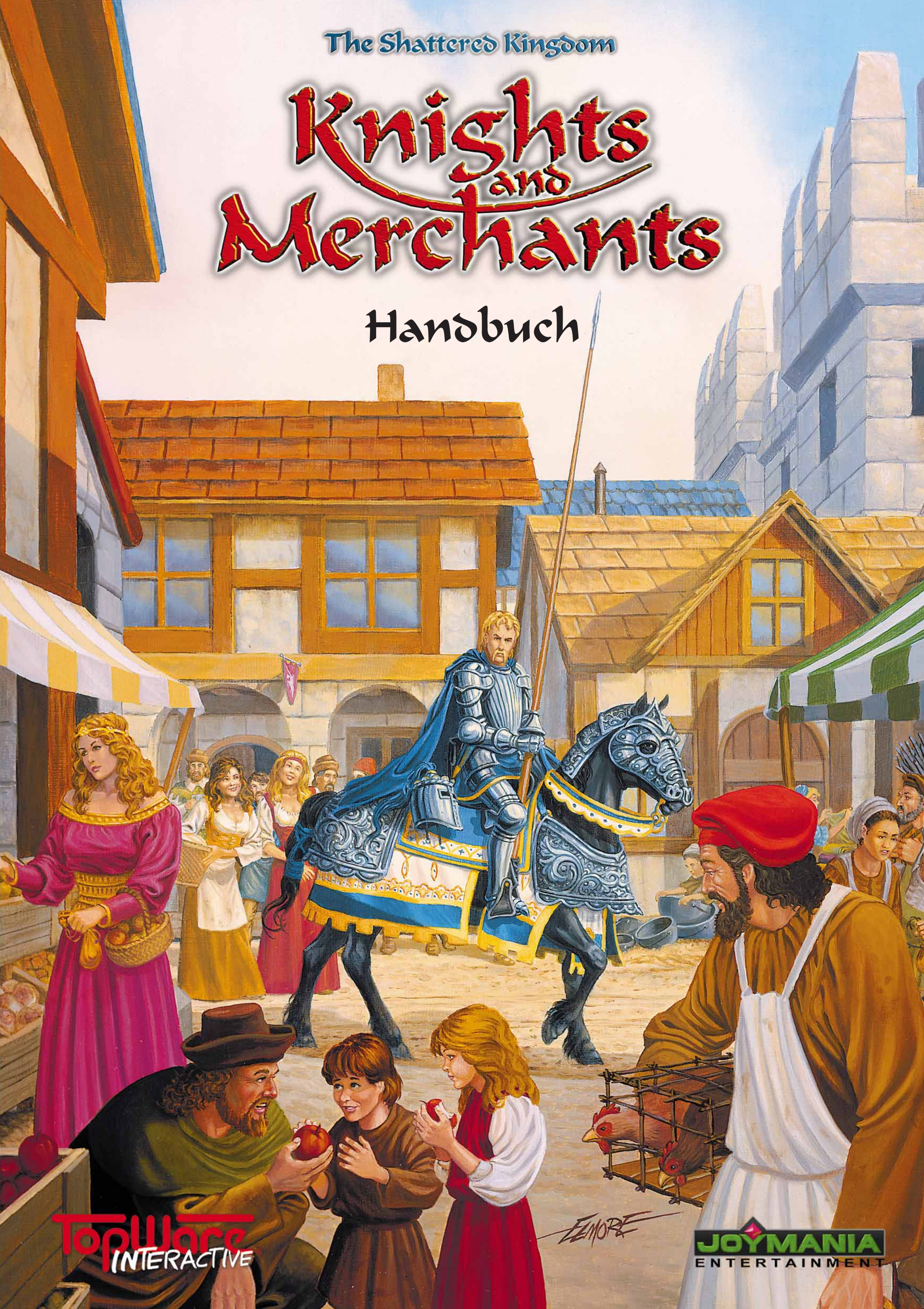
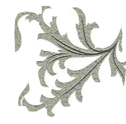

The Shattered Kingdom
Knights and Merchants
Handbuch
TopWare INTERACTIVE
JOYMANIA ENTERTAINMENT



EPILEPSIE WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

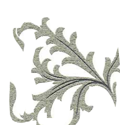
Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmte Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfällen oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

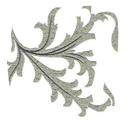
SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.





Lizenzbedingungen

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser TopWare-Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder juristischer Person) und der TopWare CD-Service AG für das in diesem Handbuch beschriebene Softwareprodukt. Das Softwareprodukt umfaßt Computersoftware, sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und "online" oder elektronische Dokumentation ("SOFTWAREPRODUKT"). Indem Sie das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren oder anderweitig verwenden, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses Vertrags gebunden zu sein

SOFTWAREPRODUKT-LIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge geschützt, als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizensiert, nicht verkauft.

1. LIZENZEINRÄUMUNG

Dieser Vertrag räumt Ihnen die folgenden Rechte ein:

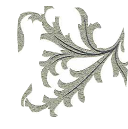
Anwendungssoftware: Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS für dasselbe Betriebssystem auf einem einzelnen Computer zu installieren und zu verwenden. Der primäre Benutzer des Computers, auf dem das SOFTWAREPRODUKT installiert ist, ist berechtigt, eine zweite Kopie für die ausschließliche Verwendung durch ihn selbst auf einem tragbaren Computer anzufertigen.

Speicherung/Netzwerkverwendung: Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z. B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf Ihren anderen Computern zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das SOFTWAREPRODUKT für jeden Computer, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von der Speichervorrichtung aus installiert oder ausgeführt wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem Computer gilt. Eine Lizenz für das SOFTWAREPRODUKT darf nicht geteilt oder an mehreren Computern gleichzeitig verwendet werden.

2. BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN.

Nicht zum Weiterverkauf bestimmte Software: Falls das SOFTWAREPRODUKT als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmt" gekennzeichnet ist, sind Sie, ungeachtet anderer Abschnitte dieses Vertrags, nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

Beschränkungen im Hinblick auf Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Dekompilierung und Disassemblierung: Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRO-



DUKT zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

Vermietung: Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT gegen Entgeld zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

Serviceleistungen: TopWare bietet Ihnen möglicherweise Serviceleistungen in Verbindung mit diesem SOFTWAREPRODUKT. Die Serviceleistungen können entsprechend den TopWare-Bestimmungen, die im Benutzerhandbuch, der "Online"-Dokumentation und/oder anderen von TopWare zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Serviceleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestimmungen und Bedingungen dieses Vertrags. TopWare ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie TopWare als Teil der Serviceleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden.

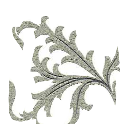
Übertragung der Software: Sie sind berechtigt, alle Ihre Rechte aus diesem Vertrag dauerhaft zu übertragen, vorausgesetzt, Sie behalten keine Kopien zurück, Sie übertragen das vollständige SOFTWAREPRODUKT einschließlich aller Komponenten, der Medien und des gedruckten Materials, aller Updates, dieses Vertrags und der Empfänger stimmt den Bedingungen dieses Vertrags zu.

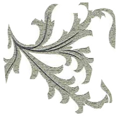
Kündigung: Unbeschadet sonstiger Rechte ist TopWare berechtigt, diesen Vertrag zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen und Bedingungen dieses Vertrags verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. URHEBERRECHT.

Eigentum und Urheberrecht an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und "Applets", die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei TopWare oder deren Lieferanten. Das SOFTWAREPRODUKT ist durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsbestimmungen geschützt. Aus diesem Grund sind Sie verpflichtet, das SOFTWAREPRODUKT wie jedes andere durch das Urheberrecht geschützte Material zu behandeln, mit der Ausnahme, daß Sie berechtigt sind, das SOFTWAREPRODUKT auf einem einzelnen Computer zu installieren, vorausgesetzt, Sie bewahren das Original ausschließlich für Sicherungs- und Archivierungszwecke auf. Sie sind nicht berechtigt, das das SOFTWAREPRODUKT begleitende gedruckte Material zu vervielfältigen.

Sämtliche verwendeten Warenzeichen sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber.





Habt Acht vor Besessenheit!

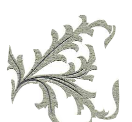
(Epilepsiewarnung 1200 a.D.)

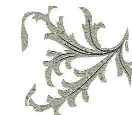
Habt Acht vor Besessenheit!

Wehe dem wackeren Ritter des Reiches, der allzu lang sich die bewegten Bilder der Laterna Magica beschaut. Fürchterliche Bewohner der schwärzesten Hölle werden sich seiner bemächtigen und ihn mit Fallsucht und glühend heißen Schürhaken plagen.

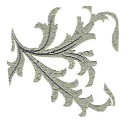
Mäßigung sei jedes Recken Pflicht, auf daß er niemals die Stunde der Andacht oder die Vesper versäume, damit Körper und Geist sich von den Strapazen des Krieges und der Regierungsarbeit erholen mögen.

Für König und das Vaterland
Sei bereit mit Herz und Hand





Inhalt



Installation

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Benötigt:

Pentium 100
24 MB RAM
2MB Grafikkarte
4-fach CD-Rom
Windows 95
Maus (Microsoft kompatibel)
DirectX 5.0 oder höher
85 MB freier Festplattenplatz

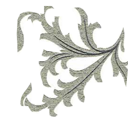
Empfohlen:

Pentium 166
24 MB RAM
2MB Grafikkarte
8-fach CD-Rom
Windows 95
Maus (Microsoft kompatibel)
DirectX 5.0 oder höher

INSTALLATION

Legt Schwert und Schild beiseite, schaltet Euren Computer ein und startet Windows95. Legt anschließend die CD-Rom in Eurer CD-Rom-Laufwerk. "Knights and Merchants" nutzt das Autoplay-Feature von Windows95, d. h. nach dem Einlegen der CD-Rom erscheint automatisch ein Startmenü mit mehreren Unterpunkten . Klickt bitte auf die Schaltfläche "Installieren". Dies startet das Installationsprogramm.





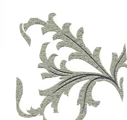
Installation

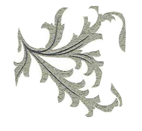
DAS INSTALLATIONSPROGRAMM

Als erstes müßt Ihr entscheiden, in welches Zielverzeichnis "Knights and Merchants" installiert werden soll. Seid Ihr mit dem standardmäßig voreingestellten Verzeichnis "C:\Programme\KnightsAndMerchants" einverstanden, so klickt bitte auf "Weiter", ansonsten auf "Durchsuchen". In dem folgenden Fenster könnt Ihr den gewünschten Zielpfad samt Laufwerk entweder in der Zeile unter dem Wort "Pfad:" manuell eingeben, oder ein bereits existierendes Verzeichnis aus der unter "Verzeichnisse:" erscheinenden Liste auswählen. Das Installationslaufwerk ändert Ihr über die Menüzeile "Laufwerke:". Beachtet bitte, daß "Knights and Merchants" 85 MB freien Festplattenplatz auf dem Ziellaufwerk benötigt. Habt Ihr schließlich ein geeignetes Verzeichnis ausgewählt, klickt Ihr auf "OK" und dann auf "Weiter".

Nun folgt die Auswahl des gewünschten Programmordners für das Windows-Startmenü. Standardmäßig wird ein neuer Programmordner mit dem Titel "Knights and Merchants" angelegt. Möchtet Ihr einen anderen Namen für den Ordner vergeben, ändert bitte die Vorgabe in dem entsprechenden Eingabefenster oder wählt einen vorhandenen Ordner aus der darunter stehenden Liste. Anschließend klickt Ihr auf "Weiter", um den Kopiervorgang der Installationsdaten zu starten. Durch Aktivieren des "Abbrechen"-Buttons könnt Ihr die Installation jederzeit abbrechen. Nachdem das Kopieren der Dateien abgeschlossen ist, klickt bitte auf "Beenden".

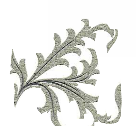
Ebenfalls notwendig ist eine installierte Version von DirectX 5.0 oder höher. Habt Ihr in letzter Zeit andere neue Spiele auf Eurem Rechner installiert, ist eine Neueinrichtung vermutlich nicht notwendig. Seid Ihr Euch nicht sicher, ob DirectX auf Eurem Rechner vorhanden ist, klickt bitte auf "DirectX installieren" aus dem Autostartmenü der CD und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm.

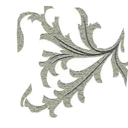




Zum Geleit

"Ah, der neue Senneschall des Königs gibt mir die Ehre. Nehmt doch Platz Hoher Herr, ich habe in meinem Schreibpult einen hervorragenden Weinbrand der nur auf eine solche Gelegenheit gewartet hat. Der Krieg dauert nun schon viele Jahre, und bisher waren die Aufrührer immer siegreich. Der erstgeborene Sohn unseres Monarchen ist traurigerweise der Anführer der Rebellen.
Wie es so weit kommen konnte? Nun, daß ist eine lange Geschichte:
König Karolus hat viele Jahre unangefochten regiert und war beim Volk ebenso beliebt wie bei seinen Vasallen. Gerecht war sein Richterspruch und weise seine Regentschaft, so daß kaum eine Seele im Land Hunger litt oder von Sorgen geplagt war. Natürlich gab es anfangs auch Unzufriedene und manch ein Baron hat sich erhoben, um selbst nach der Krone zu greifen. Aber König Karolus erstickte jeglichen Aufruhr schon im Keim, die Rebellen sollten lernen, daß Karolus, wenn es geboten war, auch eiserne Härte walten lassen konnte. Mit Feuer und Schwert stellte er sich seinen Widersachern entgegen und ruhte nicht eher, bis daß niemand mehr übrig war, der sein Recht zu herrschen anzweifelte. Das Land war befriedet, so daß Handel und Handwerk eine Blüte von unvorstellbarem Ausmaß erlebten. Als dann auch noch ein Thronfolger geboren wurde, schien wirklich alles zum Besten zu stehen. Die Geburtsstunde von Prinz Lothar ward jedoch von einigen schlechten Omen verdunkelt, weswegen die Majestäten eiligst das Horoskop des Prinzen erstellen ließen. Kein geringerer als der berühmte Magister Johann von Moorbach hat die Sterne über das Schicksal des Erben der Krone befragt.
Der weise Mann prophezeite dem jungen Prinzen eine strahlende Zukunft: Keiner würde ihm gleich kommen, ein Turm in der Schlacht und vielfach siegreicher Feldherr würde er werden. Sein Name als Schlachtruf würde genügen, um die Herzen seiner Feinde mit grenzenloser Furcht und nacktem Entsetzen zu erfüllen.
Prinz Lothar hatte die gescheitesten Köpfe des gesamten Königreiches als Lehrmeister und war ihnen ein aufmerksamer Schüler. Besonderes Talent hatte er für das Kriegshandwerk, sowohl im Kampfe mit der bloßen Faust und dem Schwert als auch als Anführer. Sein taktisches Geschick stellte er erstmals unter Beweis, als er gegen die unzivilisierten Wilden hoch im Norden zu Feld zog, die die Grenze unseres Reiches zu jener Zeit heimsuchten.

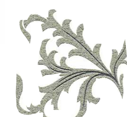


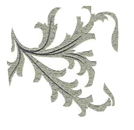


Zum Geleit

Zum Bruch zwischen Vater und Sohn kam es ganz allmählich. Damals konnte noch niemand die dunklen Wolken erkennen, die über dem Königshaus zusammenzogen. Prinz Lothar war bis dahin ein folgsamer Sohn, der Stolz seiner Eltern und ein ehrenhafter Ritter ohne Furcht und Tadel. Der junge Prinz war dem Knabenalter kaum entwachsen, da verfügte ihre Majestät, daß er als Statthalter über eine kleine Provinz herrschen solle. Ich habe mich seinerzeit in aller Bescheidenheit ebenfalls dafür ausgesprochen. Der König war der Meinung, daß es dem Thronerben so möglich wäre, das Regieren nicht nur von Lehrmeistern und aus Büchern zu lernen. Niemand war überrascht, als der Prinzregent auch diese Aufgabe mit Leichtigkeit meisterte. In nur zwei Jahren wurde aus dem verschlafenen Flecken eine blühende Stadt und der wichtigste regionale Marktplatz. Durch Ernteüberschüsse und intensive Ausbeutung neuer Rohstoffquellen wurde der Sitz des Prinzen wohlhabend und war in der Lage eine große Miliz zu unterhalten, die Recht und Ordnung aufrecht erhielt. Außerdem gab der Prinz einen Palast in Auftrag, in dem er viele Dutzend junger Ritter bewirtete. Jedes Mahl wurde auf goldenem Tafelgeschirr serviert, feinste Weine aus dem Süden kredenzt und Gaukler, Spielleute und Tänzerinnen unterhielten die noblen Gefolgsleute des Prinzen, während sie die allerfeinsten Speisen zu sich nahmen. Da zu jener Zeit überall im Lande tiefer Friede herrschte begann sich der Prinz zu langweilen. Seinen Gefolgsleuten erging es nicht anders, obwohl zu ihrer Erbauung Jagden, Kampfspiele und militärische Übungen veranstaltet wurden. Immer öfter kam es zu Händeln zwischen den Rittern des Prinzen und den Landsknechten der Nachbarprovinzen. Bei einem solchen Streit gab es schließlich einen Toten und eine Mühle wurde niedergebrannt. Es gab viele Zeugen, die glaubhaft machen konnten, daß für diese verwerflichen Taten Gefolgsleute von Prinz Lothar verantwortlich waren und Baron Gottfried, dem der Müller und der tote Landsknecht untertan waren, erhob vor dem König Anklage gegen des Prinzen ruchlose Ritter.

Schweren Herzens aber ohne zu zögern verkündete König Karolus das Urteil über den ehrlosen Brigantenhaufen: Tod durch den Strang! Ein berittener Bote wurde entsandt um dem Prinzen das Urteil mit dem königlichen Siegel zu überbringen. Der Bote des Königs sollte die Hauptstadt nie mehr wieder sehen und meine Nachforschungen ergaben, daß der Mann angeblich die Provinz von Prinz Lothar nie erreicht hat. Die Boten des Königs ste-



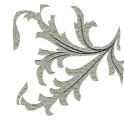


Zum Geleit

lich die Provinz von Prinz Lothar nie erreicht hat. Die Boten des Königs stehen unter dem persönlichen Schutz ihrer Majestät und König Karolus war über den Verlust seines Getreuen furchtbar erzürnt. So befahl er Eurem Vorgänger Senneschall Hilpert von Rodgau, eine zweite Urkunde zu überbringen. Zur Unterstützung gebot er seiner halben Leibgarde, den Senneschall zu begleiten, um sicherzustellen, daß diesmal der Gerechtigkeit zum Sieg verholfen werde.
Prinz Lothar behandelte den Senneschall des Königs nicht mit dem gebührenden Respekt und ließ ihn tagelang auf eine Audienz warten. Schließlich war es auch dem gutmütigen Herrn von Rodgau des Guten zuviel und er erzwang von den Paladinen des Königs flankiert eine Unterredung mit dem Prinzen. Dieser war über den Bruch seines häuslichen Friedens aufgebracht und verweigerte die Anweisung seines Vaters und Königs, die Urteile unverzüglich zu vollstrecken. Die Ruhe und Besonnenheit des alten Senneschalls ist mittlerweile zur Legende geworden. Er mühte sich nach Leibeskräften, dem jungen Prinzen seinen Ungehorsam auszureden. Der hörte ihm nicht einmal zu - stattdessen vergoß er weiteres Öl ins Feuer, indem er den hohen königlichen Würdenträger mit unflätigen Schmähungen versah. Unverichteter Dinge zog die Schar des Königs
wieder gen Heimat, um ihrem Monarchen vom Eidbruch des Prinzen zu berichten. Unser Herrscher war von den ungeheuerlichen Neuigkeiten wie vor den Kopf gestoßen. Er beriet sich mit seinem Senneschall und meiner Wenigkeit viele Stunden, bevor er überzeugt war, daß Prinz Lothar seines Amtes enthoben werden müsse. Erneut wurde ein Bote entsandt, der nur wenige Tage später mit der Antwort des Prinzen in die Hauptstadt zurückkehrte: Prinz Lothar weigerte sich, auf seine Privilegien zu verzichten und dachte nicht im Traum daran, seine neue Heimat zu verlassen! Nun hatte auch der König genug von seinem mißratenen Sohn und schickte ein Heer in dessen Provinz, auf daß er mit blanker Waffe gezwungen werde, den Anweisungen des Königs folge zu leisten.

Der Prinz verfügte seinerseits mittlerweile über eine mächtige Streitmacht und lehrte die Soldaten des Königs Mores. Geschlagen von einem Provinzheer kehrte des Königs General zurück. Mit zornesroter Miene und bebender Stimme verkündete ihre Majestät, daß sein Sohn verstoßen und

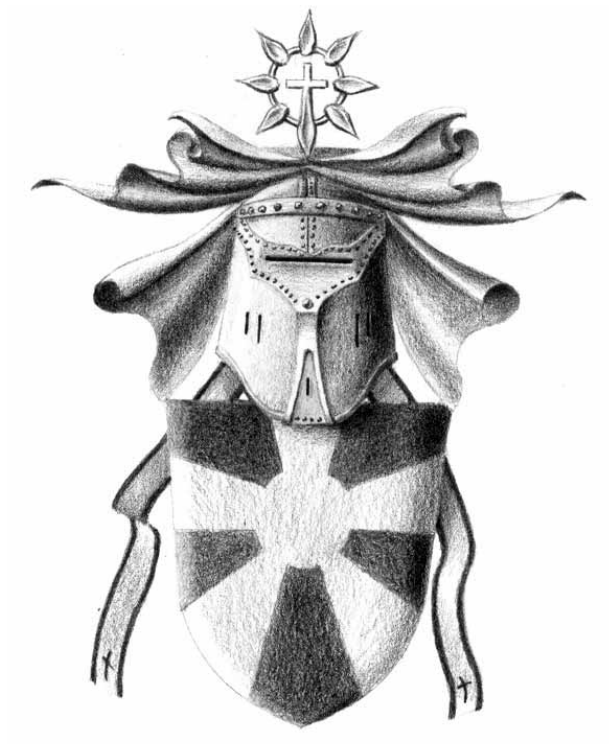


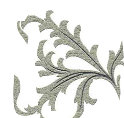


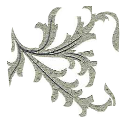
Zum Geleit

vogelfrei sei, ein Rebell und Feind des Königreiches. Mit dem ersten Schwertstreich herrschte Bürgerkrieg und viele Barone schlugen sich auf die Seite des Verräters, weil sie sich eine reiche Belohnung und neue Ländereien erhofften. Die folgenden Jahre waren eine schlimme Zeit für alle Königstreuen. Die Prophezeihung des Magisters Johann von Moorbach erwies sich als zutreffend, allerdings war es das eigene Volk, welches von Lothar in Angst und Schrecken versetzt wurde. Wer den Greuel des Krieges und den Plünderungen der Landsknechte nicht zum Opfer fiel, den streckte der Grimme Schnitter mit Pest und Hungersnot nieder. Vor Euch liegt eine schwierige Aufgabe von eminenter Wichtigkeit. Dies hier ist die letzte Zuflucht, kein weiterer Rückzug ist möglich und Gnade von unserem Widersacher nicht zu erwarten.

Doch seid mit Eurem Aufbruch nicht gar so ungestüm, edler Senneschall! Bevor ihr Euch in die Schlacht stürzt, halte ich es für angebracht, erst noch einen kleinen Ritt durch unsere Gemarkung zu machen. Sicher interessiert es Euch, mehr über Handel und Wandel des einfachen Volkes zu erfahren."







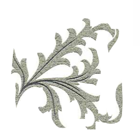
Allgemeiner Spielablauf

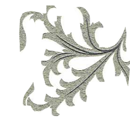
Zu Beginn des Spieles seht Ihr das Herz Eurer Stadt vor Euch - das Lagerhaus. Grundsätzlich gilt, daß Ihr mit einem Linksklick auf ein Gebäude oder einen Eurer Untertanen weitere Informationen abrufen könnt, die dann im unteren Teil der Bedienungsleiste erscheinen. Auf diese Weise könnt Ihr zum beim Beispiel den Vorratsbestand aller Waren im Lagerhaus betrachten, welche Euch Euer König zum Aufbau einer Siedlung zur Verfügung gestellt hat.

Um nun ein funktionierendes Wirtschaftssystem aufzubauen und Eure Stadt zum Leben zu erwecken, müßt Ihr erst einmal einen Bauauftrag für ein Schulhaus erteilen. Dazu müßt Ihr mit einem Linksklick auf das "Hammersymbol" oder einem Druck auf die Taste "1" (s. Tastaturkürzel) das Baumenü aktivieren. Nun erscheint ein Übersichtsfenster, in dem Ihr alle durch eine stellvertretende Zeichnung dargestellten, verfügbaren Bauaufträge seht. Wenn Ihr mit dem Mauszeiger über ein Gebäudesymbol fahrt, erscheint am unteren Bildschirmrand des Spielfensters die Bezeichnung des jeweiligen Gebäudes. Klickt nun auf das "Buchsymbol" (das zweite in der oberen Reihe) und bewegt Euren Mauszeiger über die Landschaft. An einer geeigneten Stelle (s. Kapitel "Bau") könnt Ihr durch erneuten Linksklick den Bauplatz festlegen. Einer Eurer Bauarbeiter wird sich nun ans Werk machen, die betreffende Landfläche einzuebnen.

Damit die für den Bau benötigten Materialien (in diesem Beispiel sechs Bretter Nutzholz und fünf Steine) von Euren Gehilfen an die Baustelle geliefert werden können, muß eine Wegverbindung zum Lagerhaus bestehen. Hierzu müßt Ihr bei aktivierten Baumenü Straßenmarkierungen (Symbol oben links) setzen. Eure Arbeiter machen sie daraufhin sofort ans Werk, die entsprechenden Stellen einzuebnen. Für jedes Straßenstück wird ein Stein benötigt, der von Euren Gehilfen selbständig herangeholt wird. Sobald die Straße fertiggestellt ist, werden die Gehilfen schleunigst für den Warentransport zur Baustelle sorgen, danach kann der eigentliche Aufbau des Schulhauses beginnen.

Unmittelbar nach der Fertigstellung solltet Ihr Euch auf den Bau eines Gasthofes konzentrieren, da er zur Versorgung der Zivilbevölkerung mit Nahrung unerläßlich ist. Achtet darauf, daß stets genügend Holz- und Steinressourcen im Lagerhaus vorrätig sind. Die weiteren Arbeitsschritte, die zur Erstellung einer funktionierenden Wirtschaft vonnöten sind, werden Euch in der Trainingsmission ("Tutorial") des Spieles erläutert. Außerdem findet Ihr einen "Tips und Tricks" Abschnitt im hinteren Teil dieser Spielbeschreibung.





Die Spielmenüs



BAUMENÜ (Symbol: Hammer / Taste "1")

Im Baumenü seht Ihr die derzeit realisierbaren Bauaufträge. Zu Beginn einer Spielrunde sind nur wenige Gebäude wählbar, da die Bauwerke teilweise voneinander abhängig sind (s. Kapitel "Gebäude"). So kann ein Sägewerk zum Beispiel erst errichtet werden, wenn Ihr eine Holzfällerhütte besitzt, die für dessen Holzversorgung nötig ist. Die jeweils benötigten Baumaterialien (Nutzholz und Steine) werden Euch bei der Auswahl eines Bauauftrages gezeigt. Nachdem Ihr eine Hausmarkierung per Linksklick auf das Spielfeld gesetzt habt, springt die Auswahl automatisch auf den Wegebau zurück. Jetzt muß nur noch eine Straßenverbindung zum Lagerhaus errichtet werden, damit die Baustelle mit den nötigen Materialien beliefert werden kann.

Beim Plazieren der Gebäude zeigen Euch rote Kreuze innerhalb bzw. angrenzend an die bläulichen Umrißlinien des zukünftigen Gebäudes ungeeignete Bauplätze an. Achtet auf den Eingang Eurer Gebäude, da an dieser Stelle die Straße anknüpfen muß.

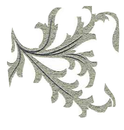
Äcker und Weinfelder können nur auf fruchtbaren Böden gebaut werden. Prüft daher vor dem Bau eines Bauernhofes oder Weingutes die Umgebung auf nutzbare Felder. Die Häuser selbst können auf unfruchtbaren Flächen gebaut werden.

Der Bau von Bergwerken erfordert spezielle Vorraussetzungen. Nachdem Ihr ein Bergwerk in der Bauauswahl selektiert habt, müßt Ihr die Berge nach geeigneten Plätzen absuchen. Achtet auch darauf, daß an diesen Stellen genügend Rohstoffe vorhanden sind. Eisen- und Goldminen werden in den Berg hineingebaut, Kohlebergwerke hingegen werden direkt auf den Vorkommnissen plaziert.

Um Markierungen oder fertiggestellte Gebäude abzureissen, wählt das rechte obere Symbol in Form eines X.

Mit der rechten Maustaste oder der ESCAPE-Taste könnt Ihr das Baumenü jederzeit schließen.





Die Spielmenüs

WARENVERTEILUNG (Symbol: Waage / Taste "2")

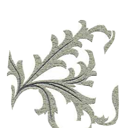


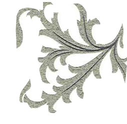
In der Warenverteilung könnt Ihr die Priorität der Gebäudeversorgung durch vier der Grundressourcen (Eisen, Kohle, Nutzholz und Getreide) nach Eurem Belieben einstellen. So ist es Euch zum Beispiel möglich, bei einer störenden Unterproduktion in der Schweinezucht das Getreide hauptsächlich dieser zur Verfügung zu stellen. Beachtet dabei, daß nun eventuell nicht genügend Korn für die Versorgung Eurer Mühle und Pferdezucht zur Verfügung steht.

STATISTIK (Symbol: Rechenschieber / Taste "3")

In der Statistik seht Ihr die derzeitig verfügbaren Gebäude - an der Zahl erkennt man die Menge der bereits fertiggestellten Betriebe des jeweiligen Typs. Die rechte Spalte zeigt die ausgebildeten Untertanen, der Beruf entspricht den Gebäuden in derselben Zeile. Falls zu wenige ausgebildete Berufstätige zur Verfügung stehen, erscheint eine Spielnachricht, die auf die Unterbelegung hinweist. Sehr wichtig für den Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems ist die unten rechts angegebene Anzahl der Arbeiter und Gehilfen. Achtet darauf, daß Ihr immer genügend Untertanen zur Verfügung habt. Die optimale Menge werdet Ihr mit einiger Spielerfahrung selbst herausfinden.



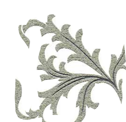


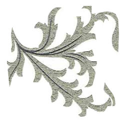


Die Spielmenüs

OPTIONEN (Symbol: Feder / Taste "4")

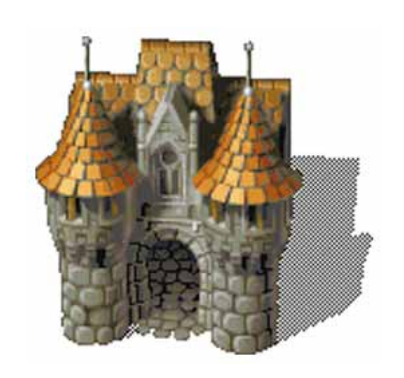
Hier könnt Ihr Euren aktuellen Spielstand speichern und laden, sowie anhand des CD-Players Eure bevorzugten Musikstücke abspielen. Im Untermenü "Einstellungen" habt Ihr die Möglichkeit die "Autosave"-Funktion zu aktivieren - das bedeutet, daß das Programm circa alle drei Minuten automatisch den 10. Spielslot zur Sicherung verwendet. Bei Aktivierung der "Schnellscroll" -Funktion wird die Scollgeschwindigkeit verdoppelt.
Anhand der drei Schieberegler könnt Ihr die Mauszeigergeschwindigkeit, Musiklautstärke und Soundlautstärke
ändern.





Das Lagerhaus

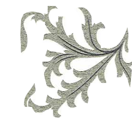
Dreh- und Angelpunkt des gesamten Wirtschaftssystems ist das Lagerhaus. Alle Waren, die in Euren Betrieben hergestellt werden, werden von Euren Gehilfen hierher befördert. Oftmals dienen Euch die im Lagerhaus eingelagerten Goldvorräte, Waffen und Nahrungsmittel auch als Startkapital für den Aufbau Eurer Stadt. Bei kleinen Siedlungen genügt ein Lagerhaus, doch je größer Eure Stadt wird, desto wichtiger wird der Bau spezialisierter Vorratslager, in denen nur bestimmte Warengruppen (z.B. Rohstoffe für Nahrung) gebunkert werden.





Klickt Ihr mit dem Lupencursor auf ein Lagerhaus, so wird Euch dessen Inhalt in der Bedienleiste angezeigt. Jedes Icon steht dabei für einen anderen Warentyp. Ihr könnt die weitere Anlieferung bestimmter Materialien in dieses Lagerhaus unterbinden, indem Ihr auf das entsprechende Icon klickt. Als Bestätigung erscheint ein roter Pfeil in der Iconecke. Er besagt, daß eventuelle Vorräte dieses Typs von nun an nur noch aus- aber nicht mehr angeliefert werden. Die Sperrung läßt sich durch einen weiteren Linksklick auf das Icon jederzeit rückgängig machen.



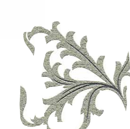


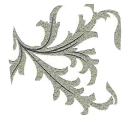
Das Schulhaus



Neue Arbeitskräfte werden im Schulhaus ausgebildet. Jede Ausbildung kostet eine Goldtruhe. Ihr müßt immer ausreichend Gold im Lagerhaus zu haben, um jederzeit neue Einheiten erhalten zu können. Benötigt Ihr zahlreiche militärische Einheiten, empfiehlt es sich, mehrere Schulhäuser zu bauen, um den Ausbildungsprozeß zu beschleunigen. Die Nähe zur Goldschmelze wird zudem die Belieferung mit Gold beschleunigen.

Ihr könnt bis zu fünf Einheiten beliebiger Berufsgruppen nacheinander in einer "Warteschlange" anordnen, die dann der Reihe nach abgearbeitet wird. Hierzu klickt Ihr Euch mittels der Pfeile am unteren Rand der Interfaceleiste durch die Darstellungen der verschiedenen Berufe, bis die gewünschte Einheit im mittleren Bild über den Pfeilbuttons angezeigt wird und betätigt dann den "Ausrüsten"-Button direkt darunter. Jeder Klick resultiert in einem weiteren Untertan der gewählten Berufsklasse, der in die Warteschlange eingereiht wird. Der Statusbalken direkt über der Warteschlange gibt an, wie weit die Ausbildung der aktuellen Einheit bereits fortgeschritten ist. Links neben diesem Balken befindet sich ein Button zum Abbruch der momentan laufenden Ausbildung. Möchtet Ihr die Ausbildung eines Untertans in der Warteschlange annulieren, klickt Ihr auf das entsprechende Feld in der Warteschlange. Im fortgeschrittenen Spielverlauf werdet Ihr hauptsächlich Gehilfen und Rekruten benötigen, daher hat der Allmächtige den besagten Pfeilsymbolen besondere Zauberkraft eingehaucht: Ein Rechtsklick auf den Pfeil, der nach links deutet, versetzt Euch an den Anfang (Gehilfe), auf sein Gegenstück an das Ende (Rekrut) der Berufsliste.
Den Fortschritt einer laufenden Ausbildung könnt Ihr übrigens auch an der großen Schuluhr erkennen.

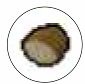




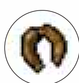
Der Gasthof



BENÖTIGTE WAREN:



Brot



Würste



Wein

PRODUZIERTE WAREN:

keine

BEWOHNER:

keine

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Bäckerei
Metzgerei
Weingut

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

keine

BAUKOSTEN:



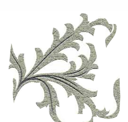
Nutzholz x6

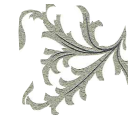


Steine x5

Das Volk muß mit Nahrung versorgt werden. Die Bürger gehen selbständig zum Gasthof, um ihren Hunger zu stillen. Es versteht sich von selbst, daß der Gasthof immer gut gefüllt sein muß, da den Untertanen ihrer Majestät sonst der Hungertod droht. Der Gasthof sollte im Stadtzentrum errichtet werden, damit jeder Bürger ihn schnell erreichen kann. Für eine abgelegene Siedlung solltet Ihr einen eigenen Gasthof errichten.

Die Soldaten kehren übrigens nicht in die Gasthöfe ein, sie werden auf Euren Wunsch hin mit Nahrungsmitteln an Ort und Stelle versorgt.



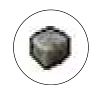


Der Steinbruch

BENÖTIGTE WAREN:

keine

PRODUZIERTE WAREN:



Steine x3

BEWOHNER:



Steinmetz

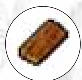
BENÖTIGTE GEBÄUDE:

keine

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Spähturm
Baustellen
Straßen

BAUKOSTEN:



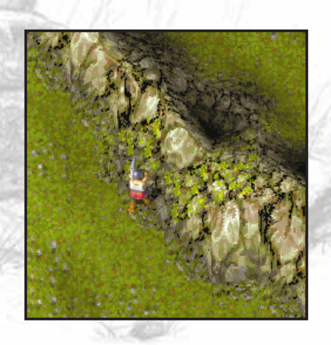
Nutzholz x3

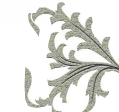


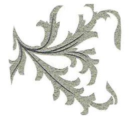
Steine x2



Der Verbrauch an Steinen ist bei dem Aufbau einer größeren Stadt aufgrund des Straßennetzes sehr hoch. Neue Steinvorkommen solltet Ihr direkt mit mehreren Steinbrüchen vom Südhang her ausbeuten lassen. Wenn die Steinvorkommen erschöpft sind, gebe ich Euch automatisch eine Nachricht. Laßt dann den Steinbruch abreißen und an anderer Stelle neu errichten. Der Steinmetz schlägt aus einem rohen Stein drei bautaugliche Ziegel. Achtet immer darauf, genügend dieser Ziegel im Lagerhaus zu haben.







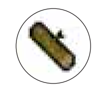
Die Holzfällerhütte



BENÖTIGTE WAREN:

keine

PRODUZIERTE WAREN:



Baumstämme

BEWOHNER:



Holzfäller

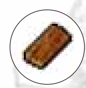
BENÖTIGTE GEBÄUDE:

keine

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Sägewerk

BAUKOSTEN:



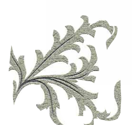
Nutzholz x3

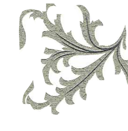


Steine x2



In den tiefen Wäldern des Landes schlägt der Holzfäller das Holz für das Sägewerk. Nachdem er alle verfügbaren Bäume gefällt hat, widmet er sich dem Aufforsten des Waldes. Möchtet Ihr allerdings die Bäume nur entfernen um Platz für Euren Stadtaufbau zu erhalten, dann solltet Ihr die Hütte des Holzfällers nach dem Roden des Waldes abreißen. Versucht die Holzfällerhütte in näherer Umgebung zu dem Sägewerk zu errichten, um die geschlagenen Baumstämme zügig weiterverarbeiten zu können. Laub- und Nadelbäume sind zum Holzgewinn geeignet, Palmen und tote Bäume werden vom Holzfäller nicht geschlagen.

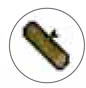




Das Sägewerk

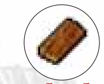


BENÖTIGTE WAREN:



Baumstämme

PRODUZIERTE WAREN:



Nutzholz x2

BEWOHNER:



Schreiner

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Holzfällerhütte

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Waffenwerkstatt
Rüstungswerkstatt

BAUKOSTEN:



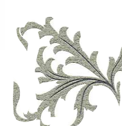
Nutzholz x4

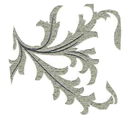


Steine x3



Das Bauholz ist für den Aufbau Eurer Städte von immenser Bedeutung. Jede Baustelle eines Gebäudes benötigt eine gewisse Menge Holz. Außerdem werden die Weinstöcke des Winzers ausschließlich aus Holz hergestellt. Das aus den angelieferten Baumstämmen gefertigte Nutzholz wird auch an die Werkstätten der Waffen- und Rüstungsproduktion geliefert. Aus jedem Baumstamm sägt der Schreiner zwei Bretter. Versucht dieses Gebäude in direkter Nähe zu einem Wald und Holzfällerhütten zu erbauen. Falls Ihr eine größere Waffenproduktion in der Werkstatt vornehmen wollt, werdet Ihr gewiß mehrere Sägewerke benötigen.





Das Weingut

BENÖTIGTE WAREN:

keine

PRODUZIERTE WAREN:



Wein

BEWOHNER:



Bauer / Winzer

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

keine

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Gasthof

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



Steine x3

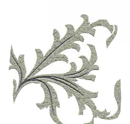


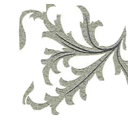
Damit der Gasthof süffigen Wein ausschenken kann, muß ein Weingut errichtet werden. Baut dieses Gebäude in die Nähe von fruchtbaren Böden, damit der Weinbauer die Weinstöcke in direkter Nähe aufstellen kann. Wenn die Trauben reif sind, werden sie gepflückt und gekeltert. Die Weinfässer werden dann direkt zum Gasthof gebracht.

Auch hier sollte das Feld unterhalb des Gebäudes angelegt werden, damit der Winzer keine unnötig großen Entfernungen zurücklegen muß.









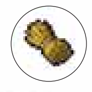
Der Bauernhof



BENÖTIGTE WAREN:

keine

PRODUZIERTE WAREN:



Korn

BEWOHNER:



Bauer / Winzer

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

keine

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Mühle
Schweinezucht
Pferdestall

BAUKOSTEN:



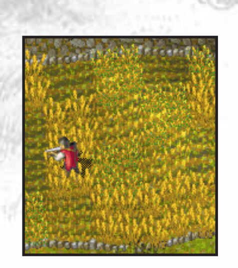
Nutzholz x4

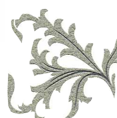


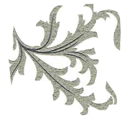
Steine x3



Die Grundlage Eurer Nahrungsversorgung sind die Bauernhöfe. Der Bauer sät und erntet das Korn, welches in der Windmühle, in der Schweinezucht und im Pferdestall benötigt wird. Laßt so früh wie möglich Bauernhöfe erbauen, da das gesäte Korn erst eine gewisse Zeit wachsen muß. Für jedes Gebäude, welches Korn benötigt, solltet Ihr einen Bauernhof errichten, und zwar in der Nähe von fruchtbaren Böden, damit Ihr Bauer sein Feld direkt vor seiner Haustür bearbeiten kann. Das Getreide sollte wenn möglich unterhalb des Gebäudes ausgesät werden.







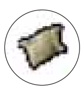
Die Mühle

BENÖTIGTE WAREN:



Korn

PRODUZIERTE WAREN:



Mehl

BEWOHNER:



Bäcker / Müller

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Bauernhof

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Bäckerei

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



Steine x3

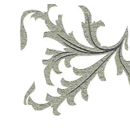


Vom großen Windrad angetriebene Steine mahlen hier das Korn zu Mehl. Durch die Nähe zu einem Bauernhof wird die Belieferung mit Korn und die Produktion von Mehl gesichert. Die hergestellten Mehlsäcke werden dann zur Bäckerei gebracht, um zu schmackhaftem Brot verarbeitet zu werden.

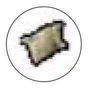
Der hier arbeitende Untertan ist sowohl Bäcker als auch Müller und kann in beiden Häusern eingesetzt werden.



Die Bäckerei

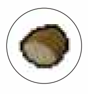


BENÖTIGTE WAREN:



Mehl

PRODUZIERTE WAREN:



Brot x2

BEWOHNER:



Bäcker / Müller

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Mühle

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Gasthof

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



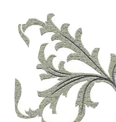
Steine x3

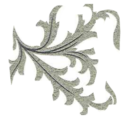


Die von der Windmühle gelieferten Mehlsäcke werden hier zu Brot weiterverarbeitet. Der Bäcker, der auch in der Windmühle eingesetzt werden kann, backt aus einem Sack Mehl zwei Brote. Diese werden im Gasthof an die hungrigen Bürger ausgegeben oder von den Gehilfen zu den Soldaten gebracht.

Achtet immer darauf, daß genügend Nahrungsmittel für die Bevölkerung bereitgestellt werden, damit es nicht zu einer Hungersnot kommt.

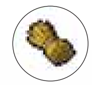






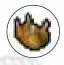
Die Schweinezucht

BENÖTIGTE WAREN:



Korn

PRODUZIERTE WAREN:



Schweine



Häute

BEWOHNER:



Viehzüchter

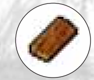
BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Bauernhof

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Metzgerei
Gerberei

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4

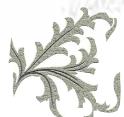


Steine x3

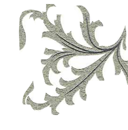


Die Aufzucht von Schweinen benötigt eine Menge Korn. Jedes Schwein muß ausreichend gemästet werden, bevor es der Viehzüchter schlachtet. Die Metzgerei bekommt das Fleisch, die Gerberei die Haut der Tiere. Für die Produktion von Lederrüstungen und die Versorgung der Untertanen ist die Produktion von Schweinen sehr wichtig.

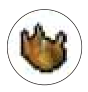
Die Schweinezucht sollte in der Nähe zu einem Bauernhof errichtet werden, um die kontinuierliche Belieferung mit Korn zu sichern.



Die Metzgerei



BENÖTIGTE WAREN:



Schweine

PRODUZIERTE WAREN:



Würste x3

BEWOHNER:



Metzger / Gerber

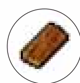
BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Schweinezucht

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Gasthof

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



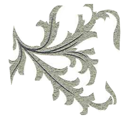
Steine x3



Die in der Metzgerei produzierten Würste sind beim Volke sehr beliebt. Sie besitzen den höchsten Sättigungsgrad und sind daher als Nahrungsmittel besonders gut geeignet. Wird der Gasthof ständig mit dieser Kost beliefert, ist der Hunger der Bürger schnell gestillt. Der Metzger benötigt für drei Würste ein Schwein, welches in der Schweinezucht gezüchtet wird.

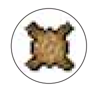
Der Gasthof sollte nah bei der Metzgerei liegen, damit die dort produzierten Lebensmittel zügig ausgeliefert werden können.





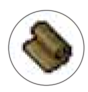
Die Gerberei

BENÖTIGTE WAREN:



Häute

PRODUZIERTE WAREN:



Leder x2

BEWOHNER:



Metzger / Gerber

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Schweinezucht

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Rüstungswerkstatt

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



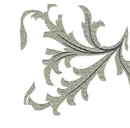
Steine x3



Die Produktion von Lederrüstungen ist für die Ausrüstung von Axtkämpfern, Bogenschützen, Lanzenträgern und Spähern notwendig. Die Gerberei erhält Häute von der Schweinezucht, die dann zu Leder weiterverarbeitet werden. Aus einer Haut erhält der Metzger zwei Rollen Leder, die in der Rüstungswerkstatt weiterverarbeitet werden können.

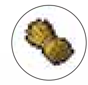
Die Gerberei sollte so nah wie möglich bei der Rüstungswerkstatt gebaut werden.





Der Pferdestall

BENÖTIGTE WAREN:



Korn

PRODUZIERTE WAREN:



Pferde

BEWOHNER:



Viehzüchter

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Bauernhof

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Kaserne

BAUKOSTEN:



Nutzholz x6

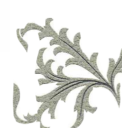


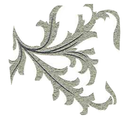
Steine x5



Ähnlich wie die Schweinezucht benötigt der Pferdstall Unmengen von Korn um die heranwachsenden Pferde zu füttern. Der Viehzüchter verfüttert an jedes Pferd ungefähr vier Kornballen, bis es ausgewachsen und zum Einsatz in der Kavallerie geeignet ist. Deshalb sollte ein Bauernhof in der Umgebung angesiedelt sein, damit die Kornversorgung gewährleistet ist. Die Pferde werden nach ihrer Aufzucht direkt in die Kaserne geführt, wo sie dann auf ihren Reiter warten.

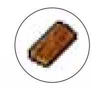
Benötigt Ihr viele Späher und Ritter, sind mehrere Ställe sinnvoll, um die rasche Aufzucht von Pferden zu ermöglichen.





Die Waffenwerkstatt

BENÖTIGTE WAREN:



Nutzholz

PRODUZIERTE WAREN:



Handaxt



Lanze



Bogen

BEWOHNER:



Schreiner

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Sägewerk

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Kaserne

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



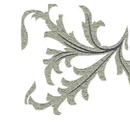
Steine x3



Die Waffenwerkstatt produziert die drei schwächeren Waffen, d.h. die Handaxt, den Bogen und die Lanze. Die Produktion einer dieser Waffen kostet zwei Bretter. Um eine größere Menge Waffen zu bauen, wird daher sehr viel Holz benötigt. Damit die Waffenwerkstatt durchgehend produzieren kann, sind mindestens zwei Sägewerke nötig. Der Schreiner arbeitet nach Euren Befehlen und wechselt bei der Bestellung verschiedener Waffen nach jeder Produktion die Ware. Die hier hergestellten Waffen werden dann in die Kaserne zu Ausrüstung der Rekruten bereitgestellt.

Der Bau mehrerer dieser Werkstätten ist nur bei einem hohen Lagerbestand an Holz sinnvoll.





Die Rüstungswerkstatt

BENÖTIGTE WAREN:



Leder



Nutzholz

PRODUZIERTE WAREN:



Lederrüstung



Holzschild

BEWOHNER:



Schreiner

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Sägewerk
Gerberei

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Kaserne

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



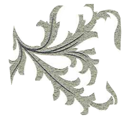
Steine x3



Die Rüstungswerkstatt fertigt die Lederrüstungen und Holzschilder für Eure Soldaten. Für die Herstellung einer Rüstung wird eine Rolle Leder, für die Produktion eines Schild ein Holzbrett benötigt. Die Waren müssen direkt von Euch bestellt werden, damit der Schreiner genau weiß, was er in Zukunft produzieren muß. Die Entfernung zur Kaserne sollte möglichst gering sein, damit der Abtransport der hier hergestellten Waren zügig voran geht.

Die Lederrüstungen sind für die Ausbildung von Axtkämpfern, Lanzenträgern, Bogenschützen und Spähern notwendig. Das Holzschild benötigt der Axtkämpfer und der Späher.



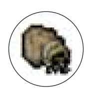


Das Kohlebergwerk

BENÖTIGTE WAREN:

keine

PRODUZIERTE WAREN:



Kohle

BEWOHNER:



Bergmann

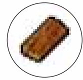
BENÖTIGTE GEBÄUDE:

keine

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Goldschmelze
Eisenschmelze
Waffenschmiede
Rüstungsschmiede

BAUKOSTEN:



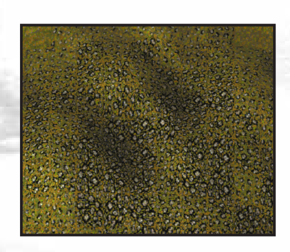
Nutzholz x3

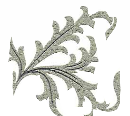


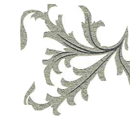
Steine x2



Die Förderung von Kohle aus den tiefen Stollen unter der Erde ist für viele Gebäude notwendig. Die Herstellung von Gold und Eisen bedingt eine große Menge Kohle. Auch die Schmieden benötigen Kohle für Herstellung ihrer Waren. Errichtet so schnell wie möglich eine große Anzahl von Bergwerken, um die spätere Nachfrage an Kohle befriedigen zu können. Dabei gilt, daß für jedes Gebäude, das Kohle benötigt, ein Bergwerk errichtet werden sollte.
Ist ein Kohlebergwerk erschöpft, erhaltet Ihr eine Nachricht von mir.





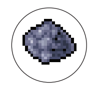


Das Eisenmine

BENÖTIGTE WAREN:

keine

PRODUZIERTE WAREN:



Eisenerz

BEWOHNER:



Bergmann

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

keine

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Eisenschmelze

BAUKOSTEN:



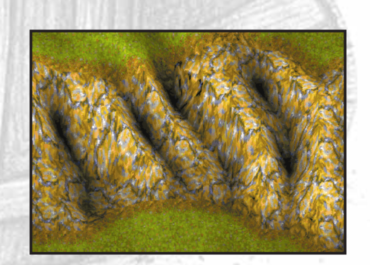
Nutzholz x3

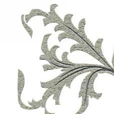


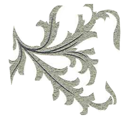
Steine x2



Die Stollen der Eisenmine werden tief in den Berg hineingetrieben um das kostbare Erz zu fördern. Aus dem geförderten Erz kann in der Eisenschmelze massives Eisen hergestellt werden, das zur Produktion von schweren Waffen und Rüstungen benötigt wird. Nachdem die Erzvorkommnisse erschöpft sind, reißt Ihr die Mine einfach ein, um sie an anderer Stelle neu errichten. Auch hier lasse ich Euch eine Nachricht zukommen, sobald die Rohstoffe erschöpft sind.
Eisenerze sind an Ihrer bläulichen Farbe im roten Gestein zu erkennen.





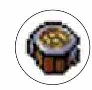


Die Goldmine

BENÖTIGTE WAREN:

keine

PRODUZIERTE WAREN:



Goldgestein

BEWOHNER:



Bergmann

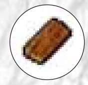
BENÖTIGTE GEBÄUDE:

keine

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Goldschmelze

BAUKOSTEN:



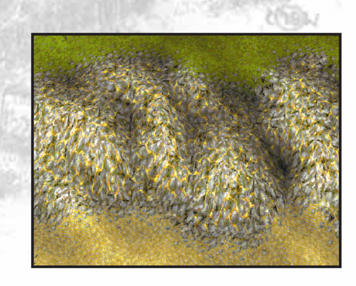
Nutzholz x3



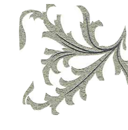
Steine x2



Die Ausbildung neuer Untertanen wird durch Gold finanziert. Auch die Rekrutierung neuer Soldaten muß mit Gold bezahlt werden. Die Goldmine fördert aus goldhaltigen Bergen das kostbare Edelmetall. Um daraus Goldtruhen herstellen zu können, benötigen Ihr die Goldschmelze, welche in der Umgebung zu der Mine aufgebaut werden sollte. Nach einer gewissen Zeit ist die Mine erschöpft. Dann muß an anderer Stelle eine neue gebaut werden.





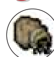


Die Goldschmelze

BENÖTIGTE WAREN:



Goldgestein



Kohle

PRODUZIERTE WAREN:



Gold

BEWOHNER:



Schmelzer

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Goldmine
Kohlebergwerk

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Schulhaus

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4

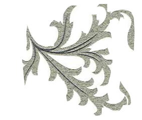


Steine x3



Das aus der Goldmine hervorgebrachte Goldgestein wird in dieser Schmelze zu Gold weiterverarbeitet. Mit Hilfe von Kohle wird das Edelmetall geschmolzen. Die hergestellten Goldtruhen werden dann zum Schulhaus gebracht, wo sie für die Ausbildung neuer Gehilfen, Arbeiter und Rekruten eingesetzt werden. Ein gewisser Vorrat an Goldtruhen ist unerläßlich um jederzeit die benötigten Berufe ausbilden zu können. Zudem solltet Ihr genügend Kohlebergwerke besitzen um die Belieferung mit Kohle sicherzustellen.

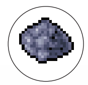




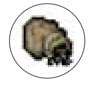
Die Eisenschmelze



BENÖTIGTE WAREN:

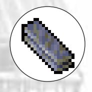


Eisenerz



Kohle

PRODUZIERTE WAREN:



Eisen

BEWOHNER:



Schmelzer

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Eisenmine
Kohlebergwerk

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Waffenwerkstatt
Rüstungswerkstatt

BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



Steine x3

Der Schmelzer schmilzt unter hohen Temperaturen das Eisen aus dem Erz. Sein Schmelzofen benötigt daher viel Kohle. Baut dieses Haus in der Nähe zu Eisenminen und Kohlebergwerken, um die Anlieferung dieser Rohstoffe zu beschleunigen. Das hier gefertigte Eisen kann in den Waffen- und Rüstungsschmieden zu gefährlichen Kriegsgeräten weiterverarbeitet werden. Der Einsatz mehrerer Schmelzen ist nur bei entsprechend hohen Menge von Eisenerz und Kohle sinnvoll.

Dieses Haus ist insofern wichtig, als daß es die Produktion von schwerem Kriegsgerät erst ermöglicht.





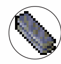
Die Waffenschmiede



BENÖTIGTE WAREN:



Kohle



Eisen

PRODUZIERTE WAREN:



Schwert



Pike



Armbrust

BEWOHNER:



Schmied

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Eisenschmelze
Kohlebergwerk

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Kaserne

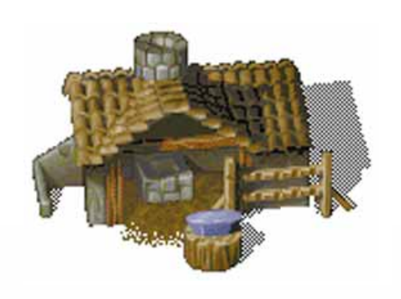
BAUKOSTEN:



Nutzholz x4



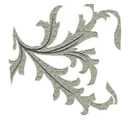
Steine x3



Die mächtigen Waffen der Soldaten werden in der Waffenschmiede gefertigt. Im Gegensatz zur Waffenwerkstatt wird hier nur mit Eisen und Kohle produziert. Welche Waffen herge-stellt werden hängt von Euren Wünschen ab. Schwerter, Piken und Armbrüste werden dann di-rekt zur Kaserne gebracht um dort an die Rekruten verteilt zu werden. Die Eisenschmelze, das Kohlebergwerk und die Kaserne sollten, wenn möglich, in näch-ster Umgebung errichtet werden.

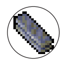
Dieses Haus ist für die Waffen-produktion sehr kostbar und soll-te daher ständig vor feindlichen Attacken geschützt werden.



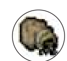


Die Rüstungsschmiede

BENÖTIGTE WAREN:



Eisen



Kohle

PRODUZIERTE WAREN:



Stahlrüstung



Stahlschild

BEWOHNER:



Schmied

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Eisenschmelze
Kohlebergwerk

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

Kaserne

BAUKOSTEN:



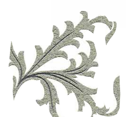
Nutzholz x4

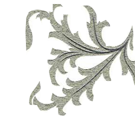


Steine x3



Schwere Rüstungen und Schilde können in der Rüstungsschmiede in Auftrag gegeben werden. Der Schmied stellt ausschließlich die von Euch georderten Waren her. Dafür benötigt er Kohle und Eisen, um daraus die massiven Rüstungen zu schmieden. Dieses Gebäude sollte in der Nähe zu einem Kohlebergwerk errichtet werden, damit dem Schmied immer ausreichend Kohle zur Verfügung steht. Auch die Kaserne sollte schnell erreichbar sein, um die hier hergestellten Ausrüstungsgegenstände zügig an die Rekruten verteilen zu können. Wenn Ihr verschiedene Waren bestellt habt, wechselt der Schmied nach jeder Produktion den Warentyp.





Die Kaserne

BENÖTIGTE WAREN:

alle Waffen
und Rüstungen

PRODUZIERTE WAREN:

keine

BEWOHNER:



Rekrut

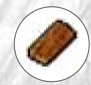
BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Waffenwerkstatt
Rüstungsschmiede
Rüstungswerkstatt
Waffenschmiede
Pferdestall

ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

keine

BAUKOSTEN:



Nutzholz x6



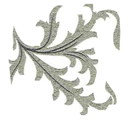
Steine x6



Die Kaserne ist das Zentrum aller militärischen Aktionen. Die in dem Schulhaus ausgebildeten Rekruten kommen direkt hierher, um mit Waffen, Rüstungen und Pferden ausgerüstet zu werden. Je nach Lagerbestand können die verschiedensten Einheiten erzeugt werden. Behaltet die Kaserne immer im Auge, um sie vor feindlichen Angriffen zu schützen.

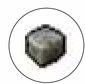
Die Schmieden und Werkstätten sind in direkter Nähe zu der Kaserne natürlich am effektivsten, um den schnellen Transport der produzierten Waffen und Rüstungen zu gewährleisten.





Der Spähturm

BENÖTIGTE WAREN:



Steine

PRODUZIERTE WAREN:

keine

BEWOHNER:



Rekrut

BENÖTIGTE GEBÄUDE:

Steinbruch

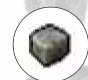
ABHÄNGIGE GEBÄUDE:

keine

BAUKOSTEN:



Nutzholz x3

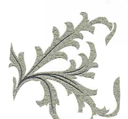


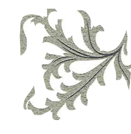
Steine x2



Damit die Stadt erfolgreich gegen feindliche Angriffe geschützt werden kann, solltet Ihr viele Spähtürme errichten. Der Turm wird mit Steinen aufgefüllt, die ein Rekrut auf die gegnerischen Soldaten schleudern kann. Ihr solltet immer mehrere dieser Spähtürme nebeneinander errichten, da der Rekrut hin und wieder in den Gasthof essen geht und der Turm in dieser Zeit unbesetzt ist.

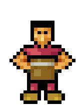
Gefahr droht vor allem durch Bogenschützen, die auf sichere Distanz den Turm beschädigen können, ohne selbst getroffen zu werden.





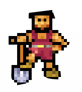
Untertanen Eurer Majestät





Die fleißigen Gehilfen sorgen dafür, daß fertige Waren zu den richtigen Gebäuden gebracht werden. Sollte Euch auffallen, daß die Waren sich in den Produktionsstätten anhäufen müßt Ihr dem Schulmeister befehlen, mehr Gehilfen anzulernen. Damit die Gehilfen ihren Aufgaben nachkommen können müßt Ihr allerdings für eine Straßenverbindung zwischen den einzelnen Gebäuden sorgen.





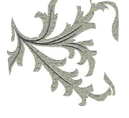
Die Bauarbeiter errichten Eure Straßen und Gebäude. Außerdem legen sie auch die Kornfelder und Weinstöcke an. Je größer ihre Zahl ist, desto zügiger geht der Aufbau der Stadt voran.





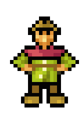
Ohne Steine können keine Häuser oder Straßen gebaut werden. Im Schweiße ihres Angesichts schlagen die Steinmetze große Gesteinsbrocken aus dem Fels und verarbeiten sie zu Baumaterial.





Untertanen Eurer Majestät





Die Holzfäller versorgen das Sägewerk mit Holz, tragen aber auch Sorge, daß der Baumbestand wieder aufgeforstet wird wenn alle Bäume gefällt sind.





Eure wandlungsfähigsten Diener sind die Schreiner. Neben dem herstellen von Nutzholz arbeiten sie auch in der Waffen- und Rüstungswerkstatt.





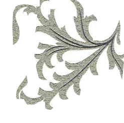
Den Bauern obliegt es, das Korn auszusäen und zu ernten. Außerdem bewirtschaften sie die Weingüter.





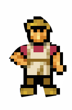
In Bäckerei und Windmühle sind die Bäcker und Müller tätig und leisten so wertvolle Arbeit bei der Versorgung der Bevölkerung.





Untertanen Eurer Majestät





Sowohl in der Schweinefarm als auch im Pferdestall arbeitet der Viehzüchter. Er füttert das Vieh mit Korn, um schlachtreife Schweine und kampftaugliche Pferde aufzuziehen.





Der Metzger arbeitet in der Metzgerei und Gerberei. Somit erstellt er sowohl Leder als auch leckere Wurstwaren.



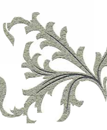


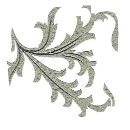
In Gold- und Eisenschmelze arbeiten die Schmelzer. Sie versorgen Euch mit Gold und Eisen, sofern sie genug Kohle für ihre Schmelzöfen zur Verfügung haben.





Schwere Waffen und Rüstungen werden Euch von den Schmieden hergestellt, die dafür ebenfalls Kohle in großer Menge benötigen.





Untertanen Eurer Majestät



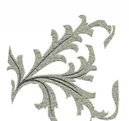


Den Bergleuten obliegt die Förderung von Gold, Eisen und Kohle aus den entsprechenden Bergwerken und Minen.

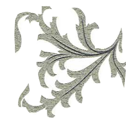




Aus den Rekruten werden in der Kaserne tapfere Soldaten, die das Reich schützen und natürlich auch erweitern. Die Rekruten sind es auch, die den oft sehr eintönigen Wachdienst auf den Spähtürmen versehen um bei einem Überfall Steine auf unsere Feinde zu werfen. Steht ein Krieg bevor ist es Euch mit vielen Schulhäusern leicht möglich, schnell eine große Zahl von Rekruten heranzubilden.







Das Militär



Miliz

Angriff: 35%
Rüstung: 0%

Benötigt: 



Axtkämpfer

Angriff: 35%
Rüstung: 50%

Benötigt:   

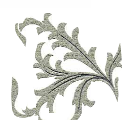


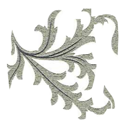
Schwertkämpfer

Angriff: 55%
Rüstung: 70%

Benötigt:   

Die Infanteristen, d.h. Miliz, Axtkämpfer und Schwertkämpfer, sind gegen alle gegnerischen Einheiten einsetzbar. Als Besonderheit ist der sogenannte Sturmangriff zu erwähnen, der nur von diesem Truppentyp ausgeführt werden kann. Bei diesem schnellen Angriff rennt die Truppe mit höherer Geschwindigkeit auf den Gegner zu, um somit schneller ins Kampfgeschehen eingreifen zu können. Auch Angriffe gegen Bogen- und Armbrustschützen sind durch den Sturmangriff weniger verlustreich, da die anstürmenden Soldaten schwieriger zu treffen sind. Die Infanterie kann Kavalleristen vor Lanzenträgern schützen und den Fernkämpfern Nahkämpfe ersparen. Die Miliz ist die schwächste Einheit unter den Infanteristen und sollte nur in dringenden Verteidigungsfällen oder bei extremen Goldüberschuss erstellt werden. Der Axtkämpfer benötigt für seine Erstellung eine Lederrüstung, ein Holzschild und eine Handaxt. Er kann zusätzlich zum Schwertkämpfer erstellt werden, da er gänzlich andere Waffen und Rüstungen benötigt. Der Schwertkämpfer wird mit Hilfe einer Stahlrüstung, eines





Das Militär



Späher

Angriff: 35%
Rüstung: 50%

Benötigt:    

Die Kavallerie ist die schnellste Einheit im Spiel und somit für Aufklärung und Überraschungs-angriffe besonders geeignet. Gegnerische Fernkämpfer sind mit Spähern und Rittern zügig zu erreichen, ohne selbst große Verluste beklagen zu müssen. Die Späher benötigen eine Handaxt, eine Leder-rüstung und ein Holzschild.



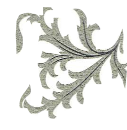
Rittergarde

Angriff: 55%
Rüstung: 70%

Benötigt:    

Ein Schwert, eine Stahlrüstung und ein Stahlschild werden für die Erstellung der Rittergarde benötigt. Beide Einheiten setzen natürlich ein Pferd voraus.





Das Militär



Lanzenträger

Angriff: 25%
Angriff gegen
Kavallerie: +55%
Rüstung: 50%

Benötigt:  



Pikeniere

Angriff: 35%
Angriff gegen
Kavallerie: +80%
Rüstung: 70%

Benötigt:  

Dieser Truppentyp ist der ultimative Schutz gegen die Kavallerie, da sie mit ihren langen Lanzen die feindlichen Reiter schnell aus dem Sattel holen können. Die Lanzenträger werden mit einer Lederrüstung und einer Lanze, die Pikeniere mit einer Stahl-rüstung und Pike ausgerüstet. Da sie die Geschwindigkeit der Kavallerie nicht erreichen kann, sind sie vornehmlich zur Verteidigung einzusetzen. Die Unterstützung der eigenen Kavallerie, die gegen feindliche Reiter kämpft, ist daher der einzige Weg, die gegnerischen Truppen direkt zu attackieren.



Bogenschützen

Angriff: 35%
Rüstung: 50%

Benötigt:  



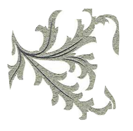
Armbrustschützen

Angriff: 100%
Rüstung: 70%

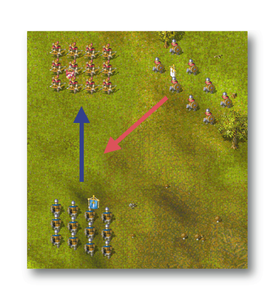
Benötigt:  

Das wohl wichtigste taktische Element ist der Fernkampf. Bogen- und Armbrustschützen können auf sichere Distanz den Gegner attackieren, ohne selbst Schaden zu erleiden. Da diese Truppen keinerlei Verteidigung im Nahkampf besitzen, sollten andere Truppen zum Schutz der Fernkämpfer bereitstehen.
Die Ausrüstung eines Bogenschützen verlangt einen Bogen sowie eine Lederrüstung, eine Armbrust und eine Stahl-rüstung die eines Armbrustschützen.



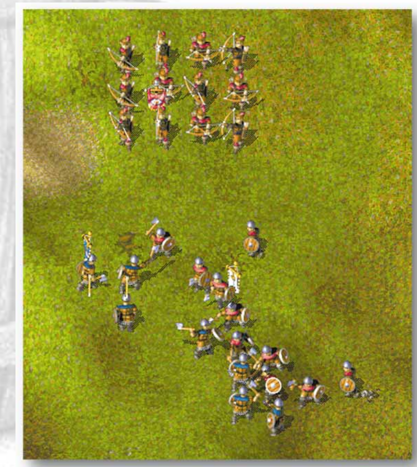


Von der Kunst der Kriegsführung

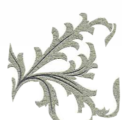


Die Infanterie ist das Rückgrat jeder Armee. Miliz, Axtkämpfer und Schwertkämpfer sind gegen alle feindlichen Einheiten einsetzbar. Besondere Erwähnung verdient der Sturmangriff, der nur von diesen Einheiten ausgeführt werden kann: Auf Euren Befehl hin rennen die Soldaten mit hoher Geschwindigkeit auf den Gegner zu um schneller in das Kampfgeschehen eingreifen zu können. Diese Taktik empfiehlt sich vor allem beim Sturm auf eine von feindlichen Armbrust- oder Bogenschützen gehaltene Stellung. Durch das erhöhte Bewegungstempo werden die Verluste durch den Feindbeschuß verringert.
Eure Fußsoldaten erfüllen aber noch andere wichtige Aufgaben, indem sie zum Beispiel Eure Kavallerie gegen Angriffe von Lanzenträgern abschirmen oder die eigenen Fernkämpfer beschützen.

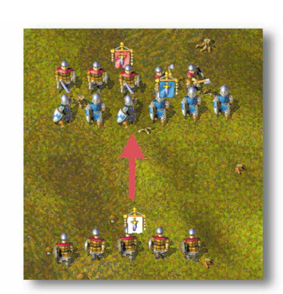
Ein Milizkämpfer ist schnell bereit, Ihr müßt einfach einem Rekruten eine Handaxt geben. Zu bedenken ist allerdings, daß die Miliz beinahe genauso schnell besiegt und das Gold für die Ausbildung verloren ist. In Zeiten größter Not oder bei reichlichem Goldvorrat ist es aber dennoch sinnvoll Miliz zu rekrutieren, die vor allem im Kampf gegen wehrlose Fernkämpfer sehr nützlich ist.
Axt- und Schwertkämpfer können voneinander unabhängig ausgehoben werden, da sie unterschiedlich augerüstet sind.



Der beste Schutz gegen feindliche Reiterei sind die Lanzenträger und Pikeniere, die mit ihren langen Waffen einen enormen Vorteil im Kampf mit den Reitern des Gegners haben. Die richtige Plazierung der Langwaffenkämpfer ist nicht ganz einfach, da die Berittenen Einheiten sich deutlich schneller bewegen können. Gelingt es



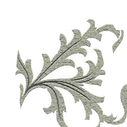
Von der Kunst der Kriegsführung

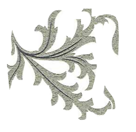


Euren Rittern jedoch, die feindliche Kavallerie in einem Kampf aufzuhalten könnt ihr die Lanzenträger und Pikeniere zur Unterstützung nachrücken lassen.

Unterstützung durch Fernkämpfer ist ohne Zweifel eines der wichtigsten taktischen Elemente. Eure Bogen- und Armbrustschützen können aus sicherer Entfernung dem Feind herbe Verluste beibringen. Wie bereits erwähnt sind die Fernkämpfer allerdings im Nahkampf nicht in der Lage, sich zu verteidigen und müssen deswegen von anderen Truppenteilen geschützt werden. Schnelle Vorstöße in der Schlacht, Überraschungsangriffe im Hinterland des Feindes und das Erkunden unbekannter Gebiete sind die Aufgaben der Reiterei. Da sie schneller ist als die Fußsoldaten könnt ihr Eure Kavallerie im Kampf leicht umdirigieren um eigene Linien zu unterstützen oder Breschen in die Formation der gegnerischen Kämpfer zu schlagen. Da diese Einheiten die meisten Rohstoffe verbrauchen solltet Ihr nicht zögern, ihnen bei fehlendem Glück in der Schlacht den schnellen Rückzug zu befehlen. Nun da Ihr die Stärken und Schwächen eurer Soldaten kennt ist es an der Zeit, sich über ihren günstigen Einsatz auf dem Feld der Ehre Gedanken zu machen. Sind Eure Truppen nicht in der richtigen Aufstellung aufmarschiert ist ein Sieg in weite Ferne gerückt und der Feind triumphiert.

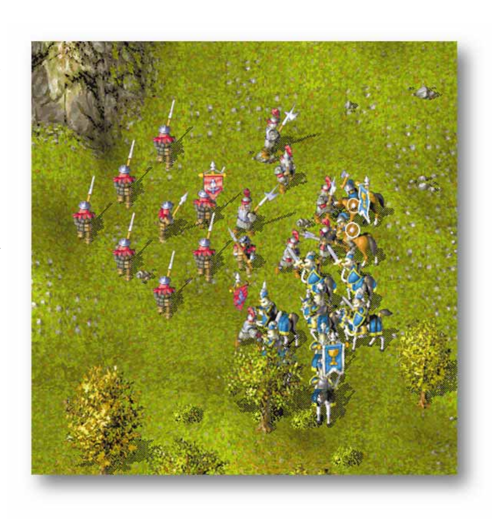






Von der Kunst der Kriegsführung

Obwohl ich es bereits erwähnt habe muß ich noch einmal eindringlich betonen, daß Ihr eure Bogen- und Armbrustschützen vor Feindkontakt beschützen müßt. Diese können auch mitten in ein Handgemenge hinein feuern, ohne die eigenen Kameraden zu gefährden.



Auch wenn es nicht gerade die Feine Art ist sind Angriffe in den Rücken des Gegners ungeheuer effektiv. Die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer erhöht sich um das Vierfache was bedeutet, daß die Angegriffenen den Schlägen unserer Krieger praktisch schutzlos ausgeliefert sind. Im Beispiel sieht es auf den ersten Blick für den Feldherrn der Roten Soldaten nicht besonders gut aus, da seine Einheiten deutlich schwächer sind als die des Gegners. Durch einen Sturmangriff in den Rücken der Blauen Linie wird sich das Blatt aber schnell wenden und die roten Soldaten werden siegreich sein. Wären die roten Soldaten nicht so günstig aufgestellt und könnten deswegen nur aus einer Richtung attackieren würden sie von den Blauen Soldaten bis zum letzten Mann aufgerieben. Auch möchte ich noch einmal betonen, daß es keinen Sinn macht die Reiterei in sinnlosen Kämpfen mit Lanzenträgern des Gegners zu verheizen. Die Kavallerie ist schnell genug, um solchen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und genau das solltet Ihr auch befehlen.



Befehle und Tastaturbelegung

DIE STEUERUNG DES MILITÄRS

SENDEN (Taste: S)

Hiermit könnt Ihr Eure Truppe bewegen. Nachdem Ihr ein gültiges Feld angewählt habt, erscheint eine Art Kompass, mit dem Ihr die Blickrichtung Eurer Truppe nach dem Erreichen des Zieles festlegen können. Gebt Ihr keine bestimmte Richtung an, schaut die Truppe in die aktuell eingestellte Blickrichtung.

HALT (Taste: H)

Um Eure Truppe anzuhalten, wählt diesen Knopf. Sie bleibt dann an Ort und Stelle stehen um ihre jeweilige Formation zu bilden.

ANGREIFEN (Taste: A)

Um gegnerische Truppen oder Gebäude direkt anzugreifen drückt den Angriffsknopf. Beachtet, daß dabei die Formation aufgelöst wird und jeder Soldat auf eigene Faust das Angriffsziel zu erreichen versucht.

LINKSDREHUNG, RECHTSDREHUNG

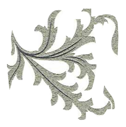
Um die Blickrichtung Eurer stehenden Truppen zu ändern, benutzt die Pfeilsymbole. Bei Bogen- bzw. Armbrustschützen kann hiermit das Angriffsziel grob bestimmt werden.

STURMANGRIFF

Der Sturmangriff kann nur von den Milizen, Axtkämpfern und Schwertkämpfern ausgeführt werden. Dieser Befehl ist für den Angriff gegen flüchtende Einheiten und gegen attackierende Fernkämpfer hilfreich. Beachtet , daß Ihr während des Sturmangriffes die Kontrolle über Eure Einheiten verliert. Erst wenn alle Einheiten den Angriff abgeschlossen haben, könnt Ihr neue Befehle erteilen.

FORMATION ÄNDERN

Mit diesen beiden Knöpfen könnt Ihr die Anordnung Eurer Truppe ändern. In der Mitte dieser Knöpfe seht Ihr dann die neue Formation, die Eure Soldaten einnehmen werden. Versucht für jeden Truppentyp eine taktisch kluge Formation zu finden.



Befehle und Tastaturbelegung

TRENNEN

Hiermit könnt Ihr die Truppe halbieren. Wenn sich verschiedene Einheitentypen in der Truppe befinden, z.B. Milizen und Axtkämpfer, wird aus einem Typ die neue Truppe gebildet. Besteht Eure Truppe nur aus einem Typus, trennt sich die Hälfte ihrer Soldaten und bildet eine neue Gruppe.

VERBINDEN (Taste: V)

Dieser Befehl ermöglicht den Zusammenschluß zweier Truppen. Die Truppen müssen dieselbe militärische Zuordnung besitzen, d.h. Langwaffen und Kavalleristen oder Fernkämpfer und Infanteristen können nicht in einer Truppe gemischt werden. Die Truppe, die den Befehl ausführt, schließt sich an die ausgewählte Zielgruppe an.

NAHRUNG ORDERN

Gelegentlich müßt Ihr Eure Truppen mit Nahrung versorgen. Im Gegensatz zu den Zivilisten werden die Soldaten direkt mit Nahrung beliefert. Sobald Ihr den Befehl dazu gegeben habt, werden Eure Gehilfen Nahrungsmittel aus dem Lagerhaus an jeden hungrigen Soldaten dieser Truppe ausgeben. Um die Wegstrecken der Gehilfen abzukürzen empfiehlt es sich, vor dem Befehl die Truppe in die Nähe des Lagerhauses zu bewegen.

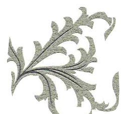
ALLGEMEINE TASTATURBELEGUNG:

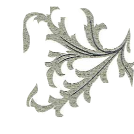
A . . . . Angriff
S . . . . Senden
H . . . . Halt
V . . . . Verbinden
1 . . . . Baumenü
2 . . . . Warenverteilung
3 . . . . Statistik
4 . . . . Optionen
F12 . . . . Pause
Escape - Taste . . . . . Menues verlassen
Entfernen - Taste . . . Löschen von Nachrichten

SONDERTASTE IM MULTIPLAYERMODUS:

Return . . . . Nachrichtenfenster öffnen

CW 98





Der Mehrspielermodus

Im Mehrspielermodus könnt Ihr Eure Kräfte im Wettstreit gegen bis zu fünf andere Landesfürsten messen. Wer am Ende alle anderen Feldherren samt ihrer Siedlungen vernichtend geschlagen hat, hat die Partie gewonnen. Die teilnehmenden Spieler klicken zunächst im Hauptmenü auf "Multiplayerspiel starten". Danach werdet Ihr aufgefordert, Euren Namen, unter dem Ihr im Spiel bekannt sein möchtet, preiszugeben. Nach der Eingabe klickt Ihr auf die Schaltfläche mit der Aufschrift "Weiter". In der nachfolgenden Auswahl werdet Ihr vor die Entscheidung gestellt, ob Ihr ein neues "Spiel erschaffen", oder einem bereits bestehenden "Spiel beitreten" möchtet. Wichtig! Vor Beginn jeder Spielrunde solltet Ihr Euch mit Euren Mitspielern einig werden, wer der Spielleiter ist, sprich wer das Spiel erschafft. Die restlichen Teilnehmer müssen dann diesem Spiel beitreten.

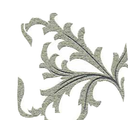
Neue Spielrunde erschaffen

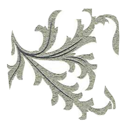
Wählt per Maus aus dem oberen Fenster den Verbindungstyp aus (z.B. IPX für DirectPlay, TCP/IP für Directplay etc.) und klickt dann auf "Spiel erschaffen". Ihr werdet nach dem Namen der Spielrunde gefragt und danach in das Menü mit den Spielparametern befördert. Als Spielleiter habt Ihr als einziger die Macht, sämtliche Rahmenbedingungen für die Partie zu bestimmen. Ihr solltet mit der Auswahl Eurer Spielfarbe beginnen. Klickt auf eines der Felder mit der Aufschrift <nicht belegt>. Eure Untertanen und Gebäude werden nun im Spiel mit der Farbe des Rechtecks links neben dem gewählten Feld markiert. Desweiteren stehen auf diesem Screen die folgenden Möglichkeiten zur Wahl:

Besitz

Hier können verschiedene Startvoraussetzungen eingestellt werden:

Nichts	Alle Spieler beginnen mit einem Lagerhaus, einigen Gehilfen und Bauarbeitern
Truppen	Alle Spieler erhalten zusätzlich einige Truppen zur Verteidigung Ihrer Stadt
Truppen und Gebäude	Eure Stadt besitzt schon einige Gebäude





Der Mehrspielermodus

Startposition
Hier könnt Ihr die Verteilung der Spielerpositionen angeben:

Reihenfolge	Die Positionen werden abhängig von der Spielerfarbe auf die ihnen zugeordneten Plätze auf der Karte verteilt
Zufällig	Die Positionen werden zufällig verteilt

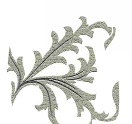
Nachrichten
Dieses Fenster zeigt sämtliche Mitteilungen an, die die Spieler untereinander mittels der "Senden"-Funktion austauschen.

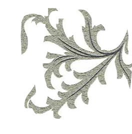
Senden
Hier könnt Ihr per Tastatur Nachrichten an Eure Mitspieler versenden, die nach Drücken der Eingabetaste im "Nachrichten"-Fenster erscheinen. Die Funktion ist besonders nützlich, um im Voraus zu klären, mit wievielen Rohstoffen, auf welcher Karte etc. gespielt werden soll.

Beschreibung
Hier könnt Ihr die maximale Anzahl der Spieler, die Kartengröße und den Typ (Aufbau oder Kampf) des gerade angewählten Szenarios ablesen.

Szenarien
Hier wählt Ihr die Mehrspielerkarte aus, auf der das Spiel ausgetragen werden soll. Informationen zu der gerade angewählten Karte entnehmt Ihr dem Fenster mit dem Titel "Beschreibung". Auch auf gespeicherte Mehrspieler-Spielstände greift Ihr über das "Szenarien"-Fenster zu. Hierzu selektiert bitte in dem Szenarienfenster Euren Spielstand und verteilt die vorhandenen Spieler auf die ursprünglichen Positionen. Danach wird der Spielstand auf die verschiedenen Rechner übertragen. Dies kann je nach Leistungsfähigkeit des gewählten Verbindungstyps einige Zeit in Anspruch nehmen.

Sind alle Mitspieler anwesend und die Parameter ausgewählt, beginnt der Spielleiter die Partie durch einen Klick auf "Starten!"





Der Mehrspielermodus

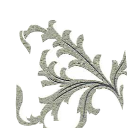
Die Liste wird zwar in bestimmten, von Verbindungstyp und -qualität abhängigen Intervallen automatisch aktualisiert, Ihr könnt die Suche jedoch in den meisten Fällen beschleunigen, indem Ihr auf "Spiele suchen" klickt. Ist die gewünschte Spielrunde gefunden und angewählt, gelangt Ihr durch den Button "Ins Spiel einsteigen" in das Parametermenü für Mehrspielerpartien. Um Eure Spielfarbe zu wählen, klickt auf eines der Felder mit der Aufschrift <nicht belegt>. Eure Untertanen und Gebäude werden nun im Spiel mit der Farbe des Rechtecks links neben dem gewählten Feld markiert. Auf die anderen Parameter des Spiels könnt Ihr nur indirekt Einfluß nehmen, indem Ihr mittels der "Senden"-Funktion (s.o.) Eure Wünsche als Nachricht an den Spielleiter weiterleitet. Natürlich könnt Ihr die "Senden"-Funktion auch dazu benutzen, Euch mit den anderen Mitspielern zu unterhalten.

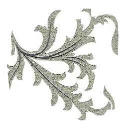
Generell gilt für alle Menüs des Mehrspielermodus, daß ein Klick auf "Abbruch" Euch in das vorhergehende Menü zurückbefördert.

Der Spielablauf selbst ist bis auf zwei Details mit dem im Einzelspielermodus identisch: Nachrichten und Allianzen.

Nachrichten

Um eine Nachricht an einen oder mehrere Mitspieler zu versenden, klickt Ihr auf das Posthorn direkt rechts unten neben der Bedienleiste, wählt in dem dann erscheinenden Fenster per Mausklick den oder die Adressaten an und tippt die Botschaft ein. Mit der Eingabetaste wird die Meldung versandt. Die nicht angekreuzten Mitspieler können diese Meldung nicht lesen. Alternativ zum Anklicken des Posthorns könnt Ihr das Mitteilungsfenster auch durch Drücken der Eingabetaste aufrufen. Ankommende Nachrichten erscheinen wie im Einzelspielermodus als Pergamentbögen oberhalb des Posthorns. Wenn Ihr auf einen der Pergamente klickt, wird die entsprechende Nachricht geöffnet und Ihr könnt sie lesen, schließen oder vernichten.

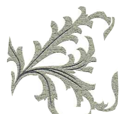


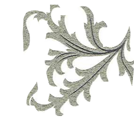


Der Mehrspielermodus

Allianzen

Die Schriftrolle direkt unter dem Posthorn dient Euch zum Schmieden von Bündnissen, die allerdings nur von temporärer Dauer sind. Seid nur noch Ihr selbst und Eure Verbündeten übrig, so müßt Ihr die Allianz aufheben und die anderen Herrscher auf dem Feld in die Knie zwingen. Nur ein einziger Feldherr kann als Sieger aus dem Krieg hervorgehen. Um eine Allianz einzugehen, klickt Ihr einfach auf den Namen des jeweiligen Mitspielers. Eure Truppen werden sich von nun an weigern, den betreffenden Spieler anzugreifen. Ihr macht das Bündnis rückgängig, indem Ihr den Namen des Bündnispartners erneut anklickt. Wessen Armee Euch unter den momentanen Voraussetzungen bei einer eventuellen Begegnung angreifen wird und wessen nicht, seht Ihr an dem Nachsatz "... ist freundlich" bzw. "... ist feindlich".





Fragen zum Spiel

Meine Untertanen versperren sich dauernd gegenseitig den Weg. Dadurch verliere ich beim Warentransport sehr viel kostbare Zeit. Was kann ich dagegen tun?

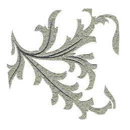
Ein sorgfältig durchdachtes Straßensystem ist von immenser Wichtigkeit für das Funktionieren Eurer Wirtschaft. Möglichkeiten der Vermeidung von Verstopfungen auf Euren Verkehrswegen sind Straßenverbreiterungen - die wichtigsten Gebäude in der Stadt sollten durch eine drei Felder breite Hauptachse miteinander verbunden sein - und das Anlegen größerer Plätze vor den meistbesuchten Häusern (Lagerhaus, Gasthof usw). Auch der Bau weiterer Lagerhäuser kann Euch helfen.

Meine Bauarbeiter kümmern sich nicht um die Fertigstellung eines Gebäudes. Stattdessen sind sie mit dem Straßenbau beschäftigt. Warum?

Grundsätzlich hat der Straßenbau die höchste Priorität aller Bauarbeiten, da nur über diese Verbindungen Waren weitertransportiert werden können. Achtet aber darauf, nicht zu viele und lange Straßen auf einmal anzulegen. Im Normalfall sollten nie mehr als zwei Bauaufträge mit zugehöriger Straßenverbindung gleichzeitig vergeben werden.

Wo liegen die Unterschiede der Nahrungsversorgung durch Wein, Brot und Würste?

Grundsätzlich ist hierbei zwischen Zivil- und Militäreinheiten zu unterscheiden. Eure Zivilbevölkerung hat wie die militärischen Einheiten einen Statusbalken, der den Sättigungs- bzw. Ausdauergrad anzeigt. Durch den Verzehr einer Wurst wird die Ausdauer in vielen Fällen vollständig wiederhergestellt, da Wurst den höchsten Nährwert besitzt. Brote erhöhen die Ausdauer entsprechend weniger, und Wein am wenigsten. Falls also nur Wein zur Versorgung der Untertanen zur Verfügung steht, werden diese schon ziemlich bald nach der Nahrungsaufnahme wieder Hunger verspüren.
Bei den Soldaten füllt ein einziges Nahrungsmittel beliebiger Art den Statusbalken komplett auf.



Fragen zum Spiel

Ist es sinnvoll, mehrere Lagerhäuser und Gasthöfe zu bauen?

Bei größeren Städten ist dies auf jeden Fall empfehlenswert. Eure Untertanen suchen stets zuerst das am nächsten gelegene Gasthaus auf, längere Märsche vermeiden sie also automatisch.
Durch mehrere Lagerhäuser können Außenposten errichtet werden, die nur bestimmte Warentypen einlagern. (s. Gebäudebeschreibung Lagerhaus)

Meine Schweine- und Pferdezucht wird nicht mit ausreichend Korn versorgt. Was kann ich tun?

Für jede Zuchtstätte sollte ein Bauernhof in der Nähe zur Verfügung stehen, um den Getreidenachschub zu gewährleisten. Falls Ihr bereits genügend Getreide produziert haben solltet, könnt Ihr im Menü "Warenverteilung" die Priorität der verschiedenen Betriebe ändern. (s. Kapitel "Die Spielmenüs").

Mein Bauer braucht sehr lange für die Feldbestellung.

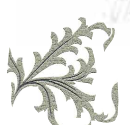
Die Wein- und Getreidefelder sollten wenn möglich unterhalb des jeweiligen Hofes angelegt werden, da der Bauer somit nur sehr kurze Wege zurücklegen muß.

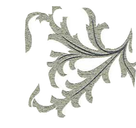
WEITERE TIPS UND TRICKS ZUM SPIEL

Um den Gegner zu besiegen, müßt Ihr lediglich seine sämtlichen Militärtruppen, Lagerhäuser, Schulen und Kasernen vernichten.

Damit genug Steine für den Haus- und Straßenbau zur Verfügung stehen errichtet Ihr am besten gleich zu Beginn zwei oder mehr Steinbrüche.

Bildet nicht viel mehr als acht Bauarbeiter aus, da sie sich sonst gegenseitig bei der Arbeit behindern. Außerdem müssen die überflüssigen Bauarbeiter das ganze Spiel über mit Nahrung versorgt werden.





Fragen zum Spiel

Wenn die Gehilfen während des Spiels unbeschäftigt in der Gegend herumstehen, muß die Ausbildung neuer Gehilfen gestoppt werden, da bereits ausreichend Personal zur Verfügung steht.

Gold - und Eisenminen bestimmen Eure militärische Stärke. Versucht, Eure Stadt in die Richtung dieser Bodenschätze hin auszubauen. Abgelegene Industriestandorte sollten ein eigenes Lagerhaus erhalten, damit die Gehilfen nicht zu große Entfernungen zu überbrücken haben.

Mit der Taste <ENTFERNEN> lassen sich Nachrichten nach dem Öffnen schnell löschen.

Bewegt Eure Militärtruppen zur Nahrungsmittelversorgung in die Nähe eines Lagerhauses. So verkürzt Ihr den Weg der Gehilfen.

Produziert alle Arten von Nahrungsmitteln, damit Eure Untertanen jederzeit ihren Hunger stillen können.

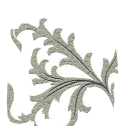
Werft ab und zu ein Auge auf Ihre Nahrungsmittelreserven. Nehmen diese ständig ab, müßt Ihr dringend neue Produktionsstätten für Brot, Wein oder Wurst errichten, da sonst eine Hungersnot droht.

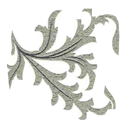
Bestellt bei den Waffen- und Rüstungsschmieden immer zusammenpassende Güter in gleicher Menge. Z. B. sollte für jede Lederrüstung nur ein Langbogen geordert werden.

Schickt zu Beginn des Spieles Eure Truppen zum Erkunden der Umgebung aus. So könnt Ihr feindliche Truppenbewegungen früher ausmachen.

Große Armeen brauchen sehr viel Nahrung. Startet also Eure Angriffe nicht zu spät, da Euch sonst das Heer die Haare vom Kopf frißt.

WEITERE HILFESTELLUNGEN ZU TECHNISCHEN FRAGEN
FINDET IHR AUF DER CD!





Credits

JOYMANIA ENTERTAINMENT

PROGRAMMIERUNG:
Peter Ohlmann

SPIELGRAFIK:
Adam Sprys

LEVELDESIGN:
Adam Sprys
André Quaß

INGAME-MUSIK:
Gerd Hofmann
Jürgen Rebhann
Klaus Staendike
Steffen Schüngel

ILLUSTRATIONEN:
Christoph Werner

TOPWARE INTERACTIVE

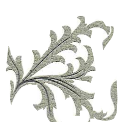
PRODUCT DEVELOPMENT MANAGER:
Achim Heidelauf

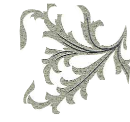
DEVELOPMENT DIRECTOR:
Frank Heukemes

HANDBUCH:
Achim Heidelauf
Peter Ohlmann

BETA TESTING:
Nathalie Everding
Ulli Smidt
Andreas Jäger
Dirk Hassinger
Achim Heidelauf
Martin Thal
Frank Müller
Frank Heukemes
Detlef Richter

PUBLIC RELATIONS:
Claudia Haas





Credits

CUTSCENES:

LEITUNG:
Slawomir Jedrzejewski

Kajetan Czarnecki
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Rafal Januszkiewicz
Andrzej Rams
Piotr Rulka
Krzysztof Rybczynski
Grzegorz Wisniwski

TONSTUDIO MANNHEIM:
Tonschnitt und -mischung:
Uwe Drumm

MUSIK:
Gerd Hofmann
Joachim Schäfer

SPRECHER:
Erzähler:
Claus Boysen

Tim Timmermann
Peter Houska
Dirk Mühlbach
Ralf Ditze
Gerhard Piske
Gernot Wassmann

DIGITAL PUBLISHING MANNHEIM:

HANDBUCH SATZ+DESIGN:
Nick Merling
Joachim Bartsch

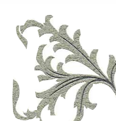
HANDBUCH TEXTE:
Martin Thal

UMVERPACKUNG:
Koordination:
Joachim Bartsch
Design:
Christian Bigalk

ARTWORK:
Larry Elmore

ERÖFFNUNGSANIMATION:
Christian Bigalk
Zusätzliches 3D - Modelling:
Niels Horstmann

BESONDEREN DANK AN:
Tadeusz Zuber
Elena Hernández
Dieter Ohlmann




www.topware.com
www.knights.de